

El ó la WebQuest es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. El antecedente de estas actividades lo constituye el uso de retos (challenging learning) en el desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en tecnologías de la información que aplican desde 1980

Son definidas como “Una aplicación de la estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando los recursos de la WWW. Consisten en presentarle al alumnado un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por el autor de la misma, evitando así la navegación simple y sin rumbo de los estudiantes en la WWW”.

Los WebQuest son utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información.

Un WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Se trata de hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la solución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela. (Starr, 2000b:2)

Para desarrollar un WebQuest es necesario crear un sitio web que puede ser construido con un editor HTML, un servicio de blog o incluso con un procesador de textos que pueda guardar archivos como una página web.

No hay que confundir una webquest con "caza del tesoro". Una "caza del tesoro" tiene también utilización como recurso educativo pero es más sencilla. En ella se plantean una serie de preguntas sobre un tema que se pueden contestar visitando unos enlaces de otras páginas relacionadas con el tema. Muchas veces se hace una pregunta principal al final para comprobar los conocimientos adquiridos sobre el tema. (<http://es.wikipedia.org/wiki/WebQuest>)

**Objetivos del Taller**

* Identificar las características de un Webquest
* Conocer ejemplos de Webquest
* Construir un Webquest que incite al desarrollo del pensamiento y a la integración de las TIC en un proceso educativo, para facilitar el aprendizaje de una determinada temática.
* Motivar a los docentes al descubrimiento de espacios de interacción que vinculen las TIC al aula.

**Actividades a realizar**

Ejercicio 1 – Conociendo un Webquest

1. Identificación de un Webquest.
2. Reconociendo las potencialidades de un Webquest
3. Verificando ejemplos de Webquest

Ejercicio 2 – Creación - Publicación

1. Diseño de un Webquest sobre una temática particular
2. Construcción de un Webquest en el sitio <http://www.webquest.es/>
3. Construcción de una rúbrica
4. Verificación del Webquest

**Direcciones usadas en el taller:**

Qué es un Webquest:

* Video <http://www.youtube.com/watch?v=P1lXq4S5t_w>
* <http://es.wikipedia.org/wiki/WebQuest>
* <http://platea.pntic.mec.es/erodri1/QUE%20ES.htm>
* <http://www.aula21.net/tercera/introduccion.htm>
* <http://www.isabelperez.com/webquest/taller/qwebquest.htm>

Video ¿Cómo crear un Webquest?:

* <http://www.youtube.com/watch?v=ri9DYg_MD6c>
* <http://www.youtube.com/watch?v=6mJPKzFD1aQ>
* <http://www.youtube.com/watch?v=YI-G00NFbqE>

Ejemplos de Webquest

* <http://www.webquest.es/wq/animacion-e-imaginacion>
* <http://www.webquest.es/node/12752>
* <http://www.webquest.es/node/12751>
* <http://www.webquest.es/node/12749>
* <http://www.webquest.es/node/12745>